

SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM

WARH

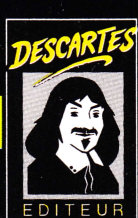
Le Jeu de Rô



AMMER®

ôle Fantastique




DESCARTES
EDITEUR

RECAPITULATIF DE LA CREATION DES PERSONNAGES

1. **Décidez de sa race, de son sexe et de son patronyme**
2. **Notez les langues parlées et toute Aptitude Raciale**
3. **Déterminez le Profil Initial**
4. **Calculez son âge**
5. **Prenez note de son Alignement**
6. **Déterminez ses points de Destin**
7. **Choisissez sa Vocation d'origine**
8. **Déterminez ses Compétences Initiales**
9. **Tirez au sort sa précédente Carrière**
10. **Recopiez ses Dotations et ses Compétences Supplémentaires ainsi que son plan de carrière**
11. **Prenez une Promotion Automatique**

LISTE ALPHABETIQUE DES CARRIERES DE BASE

Agitateur
Apothicaire
Apprenti Alchimiste
Apprenti Artisan
Apprenti Sorcier
Bateleur
Batelier
Brigand
Bûcheron
Chasseur
Chasseur de primes
Cocher
Collecteur d'impôts
Colporteur
Combattant des tunnels
Combattant embarqué
Commerçant
Contrebandier
Courrier
Domestique
Ecuyer
Engingneur
Estudiant
Estudiant en médecine
Garde
Garde du corps
Garde-chasse
Gentilhomme
Geôlier
Gladiateur
Guide-convoyeur
Guide-racoleur
Herboriste
Hors-la-loi
Initié
Joueur professionnel
Magnétiseur
Manouvrier
Matelot
Mendiant
Ménestrel
Mercenaire
Milicien
Muletier
Ovate
Pâtre
Patrouilleur rural
Péager
Pêcheur
Pilleur de tombes
Pilote
Pourfendeur de Trolls
Prédicateur
Prospecteur
Raconteur
Ratier
Scribe
Soldat
Spadassin
Trafiquant de cadavres
Trappeur
Voleur
Voleur de bétail

Edité sous licence de **GAMES WORKSHOP Ltd.** par **Jeux Descartes**
1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

GENERATION ALEATOIRE DES PNJ

Race : Déterminez la Race d'un PNJ en lançant 1D6 :

1-3 Humain	5 Elfe
4 Halfeling	6 Nain

Vocation : Déterminez la Vocation d'origine d'un PNJ en lançant 1D4 :

1 Filou	3 Guerrier
2 Forestier	4 Lettré

Carrière : Tirez aléatoirement le type précis de Carrière sur la Table des Carrières de Base correspondant à la Vocation (même procédure que pour les PJ).

Compétences et Dotations : La procédure est la même que pour un Personnage-Joueur. Les personnages élaborés auront des Dotations plus générales choisies au hasard ou délibérément par le MJ.
Par exemple, les magiciens expérimentés possèdent un certain nombre d'objets magiques. Tirez aléatoirement ces objets dans la table appropriée. Les objets trop encombrants ou inadaptés à la situation sont considérés comme étant restés "à la maison".

Sortilèges : Déterminez-les au hasard. Attribuez 1D4 sorts par Niveau, plus 1D4 sorts de Magie Mineure.

Plan de Carrière : Les PNJ ne bénéficient généralement pas de Promotions dans leur Carrière actuelle, à moins que le MJ ait décidé au départ que tel PNJ se distingue du commun. Ils peuvent néanmoins acquérir des Promotions comme résultat de gain de PE, une fois qu'ils sont rentrés dans le jeu. S'il est prévu qu'ils vivent plus longtemps qu'une simple apparition, ils peuvent même avoir leur propre feuille de personnage, comme les PJ.

Carrières Avancées et Vocations Multiples : Une fois que votre PNJ est prêt, tirez les dés pour voir s'il n'a pas eu d'autres Carrières.

01-75	Non
75-90	Une Carrière dans la même Vocation
91-00	Une Carrière dans une autre Vocation (déterminée au hasard).

LISTE DES CARRIERES AVANCEES

1. Alchimiste
2. Assassin
3. Avoué
4. Bandit de grand chemin
5. Bourreau
6. Capitaine
7. Capitain-Mercenaire
8. Champion de Justice
9. Charlatan
10 Chef-Balistaire
11. Chef-Cannonier
12. Chef-Rebelle
13. Chef-Sapeur
14. Chevalier errant
15. Clerc
16. Démagogue
17. Druide
18. Duelliste
19. Eclaireur
20. Erudit
21. Espion
22. Explorateur
23. Faussaire
24. Faux-monnayeur
25. Franc-archer
26. Maître-Artisan
27. Marchand
28. Marchand d'esclaves
29. Massacreur de géants
30. Médecin
31. Navigateur
32. Racketteur
33. Receleur
34. Répurgateur
35. Sorcier
    Démoniste
    Elémentalitse
    Illusionniste
    Nécromant
36.Templier

ARMURES

	Prix	Encombrement	Disponibilité
Gilet en cuir	12 CO	40	Fréquent
Veste en cuir	17 CO	50	Fréquent
Cagoule en cuir	6 CO	10	Fréquent
Chemise de mailles	80 CO	60	Courant
Cotte de mailles	115 CO	80	Courant
Chemise de mailles (manches longues)	95 CO	80	Courant
Cotte de mailles (manches longues)	130 CO	100	Courant
Cagoule de mailles	25 CO	30	Courant
Jambière de mailles (la paire)	55 CO	60	Inhabituel
Manches de mailles (la paire)	20 CO	40	Rare
Plastron de cuirasse (+ Braconnière et Tassettes)	70 CO	75	Inhabituel
Dossière de cuirasse (+ Garde-reins et Spallières)	50 CO	75	Inhabituel
Jambières de fer (la paire) (Cuissards, Grèves, etc)	70 CO	60	Inhabituel
Manches de fer (la paire) (Brassards, Cubitières, etc)	60 CO	30	Inhabituel
Gantelets (la paire)	30 CO	10	Inhabituel
Casque complet (Heaume ou Armet)	20 +1D10 CO	40	Inhabituel
Casque partiel * (Bassinet ou Barbute) ou Salade ou autre)	2 CO	30	Fréquent
Bouclier (Ecu ou autre)	2D8 + 2 CO	50	Fréquent
Boucllier improvisé (dure le temps de l'aventure)	10/-	50	Banal

* Ne donne pas de bonus de protection si porté sur une cagoule de maille

LES PARTIES DU CORPS PROTEGEES

Type d'armures	Points d'armure	Parties du corps protégée
Bouclier	1	Toutes
Chemise de mailles	1	Tronc
Idem - à manches longues	1	Tronc/Bras
Cotte de mailles	1	Tronc/Jambes
Idem - à manches longues	1	Tronc/Jambes/Bras
Cagoule de mailles	1	Tête
Cuirasse	1	Tronc
Manches de mailles ou de fer	1	Bras
Jambières de mailles ou de fer	1	Jambes
Casque	1	Tête
Gilet en cuir	0/1	Tronc
Veste en cuir	0/1	Tronc/Bras
Cagoule en cuir	0/1	Tête



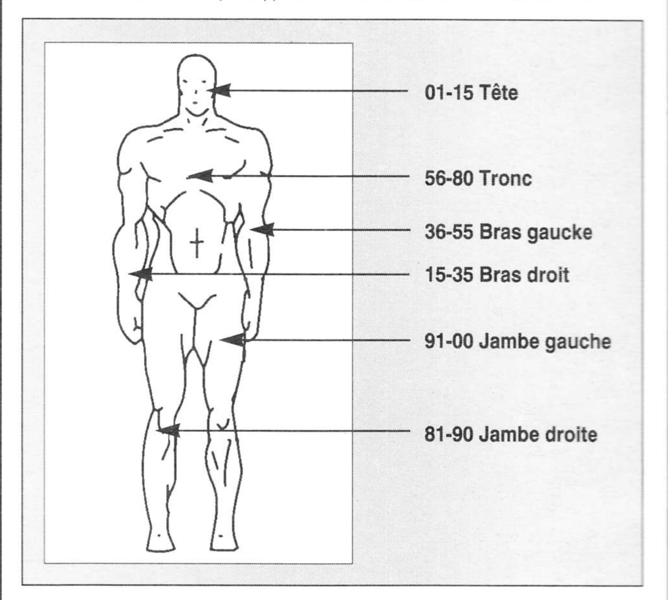
PROCEDURE DE COMBAT

Lorsque vient leur tour d'agir, les personnages peuvent Frapper autant de fois leurs ennemis que leur score en Attaques. Un coup peut être assené indifféremment par l'une des armes en mains, mais se servir de plusieurs armes à la fois n'augmente pas le nombre d'attaques. Le personnage disposant de la plus haute initiative frappe en premier. Les personnages ayant la même initiative Frappent simultanément, mais dans ce cas particulier, le personnage qui a gagné la Passe d'armes précédente frappera en premier à la suivante.

Pour déterminer si un coup touche et cause des dommages, procédez de la façon suivante :

1. Tirez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au CC du personnage qui Frappe, le coup touche. Dans le cas contraire, il loupe et rien ne se passe.

2. Déterminez où le coup a porté. Pour ce faire, prenez le chiffre de pourcentage tiré par les dés et inversez-le (par exemple, si un joueur tire 27, inverser les chiffres vous donne 72) et rapportez le nouveau nombre sur la table ci-dessous :



3. Un coup qui touche inflige des dégâts à la victime. Pour en établir le total, lancez 1D6 auquel vous rajouterez la Force de l'attaquant et déduirez l'Endurance de la victime.

   Notez que cette table ne concerne que les créatures humanoïdes à pied. Lorsque vous traitez des créatures non-humanoïdes ou "en selle", référez-vous aux paragraphes correspondants.

4. Déduisez ensuite la valeur de toute Armure appropriée pour établir le total net de dégâts encaissés. Par exemple, si un personnage, qui prend 3 points de dommages à la tête, porte un casque qui le protège d'un point, il encaissera 3 - 1 = 2 points de dommages.

5. Les dommages reçus sont déduits de la Caractéristique Blessures de la victime. La feuille de personnage dispose d'un emplacement prévu pour noter les blessures. Comme les points de Blessures sont récupérés par la suite, il est peu pratique de retoucher constamment la colonne Blessures du Profil. Chaque Coup Critique sera noté.

6. Les effets particuliers d'un Coup Critique sont établis dans la Table des Coups Critiques correspondant à la partie du corps atteinte.

7. Si l'attaquant dispose de plus d'une attaque, répétez les points 1-6 ci-dessus pour chaque coup l'un après l'autre.

TABLE DES PROJECTILES

Armes	Courte	Portées Longue	Extrême	FE	Temps de préparatif Armer/Tirer
Arc court	16	32	150	3	1 Round
Arc normal	24	48	250	3	1 Round
Arc long	32	64	300	3	1 Round
Arc elfique	32	64	300	4	1 Round
Arbalète	32	64	300	4	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Arbalète à répétition	32	-	100	1	Tire 2 traits / Round ; magasin contient 10 traits ; 8 Rounds pour le remplir
Arbalète Le poing	16	32	50	1	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Fronde	24	36	150	3	1 Round
Fustibale	24	36	200	4	1 Round pour Armer 1 Round pour Tirer
Javelot	8	16	50	T	1 Round
Lance	4	8	25	T	1 Round
Dard	4	8	20	T	1 Round
Couteau de lancer	4	8	20	T	1 Round
Hache de jet	4	8	20	T	1 Round
Sarbacane	12	24	50	1	1 Round
Lasso	8	16	30	-	1 Round pour lancer 2 Rounds pour ramener
Bolas	12	24	50	1	1 Round
Pistolet	8	16	50	3	2 Rounds pour Armer 1 Round pour Tirer
Tromblon	24	48	250	3	3 Rounds pour Armer 1 Round pour Tirer
Bombe explosive	2	6	10	6	1 Round pour allumer la mèche et lancer
Bombe incendiaire	2	6	10	F	1 Round pour allumer la mèche et lancer
Projectile improvisé	2	6	10	T	1 Round

FE- = la Force Effective de l'arme.

T- = la Force du tireur/lanceur doit être utilisée au de lieu de la Force Effective de l'arme.

F- = cette arme inflige des dégats dûs au feu (cf.le chapitre sur *Le feu*).
Rappel : l'arbalète à répétition n'a pas de Portée Longue ; toutes les cibles situées à une distance supérieure à 32 m sont considérées comme étant à Portée Extrême.

MODIFICATEURS DE TOUCHER

Les modificateurs-types sont les suivants :

Tir sur une petite cible	-10	Généralement, tout ce qui est inférieur à 30 cm de haut considéré comme une petite cible.
Tir à partir d'une monture en mouvement	-10	Telle un cheval ou un chariot
Tir à longue portée	-10	Longue Portée par rapport à l'arme employée. Se référer à la Table des Projectiles
Lancement d'un projectile	-10	Tel une pierre, un vase, une improvisé chaise, etc.
Cible cachée derrière un	-10	La cible est partiellement cachée abri léger par de la végétation, des arbres, etc.
Cible cachée derrière un	-20	La cible est partiellement cachée abri solide-par une construction en pierre ou en brique, un mur ou des remparts
Tir à portée extrême	-20	Portée extrême par rapport à l'arme employée. Se référer à la Table des Projectiles.

TABLE DES COUPS CRITIQUES

Résultat du D100	+1	+2	+3	+4	+5	+6 et plus
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	8*	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9*	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9*	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* *La victime doit Fuir le combat si cela est possible - voir le paragraphe sur* **La Fuite.**

TABLE DES MORTS VIOLENTES ET DES COUPS CRITIQUES

	+1	+2	+3	+4	+5	+6
01-10%	SE	SE	SE	SE	SE	TN
11-20%	SE	SE	SE	SE	TN	TN
21-30%	SE	SE	SE	TN	TN	TN
31-40%	SE	SE	TN	TN	TN	TN
41-50%	SE	TN	TN	TN	TN	TN
51% et +	TN	TN	TN	TN	TN	TN

TN = Tué Net - SE = Sans Effet.

COMBAT EN SELLE

Attaquant	*Monture de la taille d'un cheval*	*Monture plus grande*
Créature < 3m ou plus	01-20 Cavalier 21-00 Monture	01-40 Cavalier 41-00 Monture
Créature de 3m ou plus	01-50 Cavalier 51-00 Monture	01-50 Cavalier 51-00 Monture
Créature en selle	01-50 Cavalier 51-00 Monture	01-50 Cavalier 51-00 Monture

PROBLEMES D'IGNITION

Les bombes explosives et les armes à poudre sont susceptibles de connaître des problèmes d'ignition. Tout jet de Tir dont le résultat naturel (non encore modifié) indique un double (22, 66, 99,00, etc.) précise qu'un problème d'igniition est survenu.. Lancez alors 1D100 et consultez la table appropriée :

Armes à poudre

01-50	La charge de poudre ne s'enflamme pas ; il est inutile de rechargez, tirez normalement le prochain Round.
51-99	La charge de poudre ne s'enflamme pas ; le personnage devra recharger l'arme.
00	Le canon de l'arme explose causant un toucher automatique à son utilisateur et détruisant l'arme.

Bombes Explosives

01-50	La bombe n'explose pas.
51-80	La mèche crachote. Lancez 1D6 à chaque Round ; la bombe explose sur un 6.
81-95	La bombe explose à mi-course entre le lanceur et la cible.
96-00	La bombe explose entre les mains du lanceur.

RECAPITULATIF DES PORTEES DE VISIONS NOCTURNES

Aigle	20 mètres	Homme-Lézard	30 mètres
Araignée Géante	10 mètres	Hydre	20 mètres
Basilic	20 mètres	Jabberwock	20 mètres
Chat Sauvage	20 mètres	Loup	15 mètres
Chauve-Souris	15 mètres	Loup de Meute	15 mètres
Chauve-Souris Géante	20 mètres	Mort-vivant	comme en plein jour
Chien de Hobgobelin	10 mètres		
Dragon	20 mètres	Morveux	10 mètres
Elémental	comme en plein jour	Nain	30 mètres
		Orque	10 mètres
Elfe des Bois	30 mètres	Orque Noir	10 mètres
Elfe des Mers	20 mètres	Rat	10 mètres
Elfe Haut	20 mètres	Rat des Rochers	15 mètres
Fimir	15 mètres	Rat Géant	20 mètres
Gnome	30 mètres	Renard	10 mètres
Gobelin	10 mètres	Scarabée Géant	20 mètres
Halfeling	20 mètres	Scorpion Géant	10 mètres
Hermine	10 mètres	Serpent	20 mètres
Hibou	50 mètres	Skaven	30 mètres
Hibou Géant	50 mètres	Troglodyte	30 mètres

SYSTEME MONETAIRE

1 Couronne d'or = 20 Pistoles d'argent = 240 Sous de cuivre
1 Pistole d'argent = 12 Sous de cuivre
Ceci est noté : 1 CO = 20/- = 240s

Une somme d'argent composée de plusieurs types de pièces se note de la façon suivante :

1 CO 12/6	- Une Couronne, 12 Pistoles et 6 Sous
6/-	- Six Pistoles *seulement*
12 CO 5/-	- Douze Couronnes et 5 Pistoles
3s	- 3 Sous *seulement*

VOYAGES

Par trajet de 10 km	Prix	Encombrement	Disponibilité
Carriole, 2 chevaux (par jour)	3CO	-	Banal
Chariot, 3 chevaux (par jour)	4 CO	-	Fréquent
Diligence (par jour)	7 CO	-	Courant
Charrette/Chariot	15/-	-	Banal
Péniche	5/-	-	Banal

MOYENS DE TRANSPORT

Chevaux	Prix	Encombrement	Disponibilité
Cheval de selle	60-480 CO	-	Fréquent
Cheval de guerre léger	575-1150 CO	-	Inhabituel
Destrier	960-4750 CO	-	Rare
Véhicules			
Barque	(1D6 x 10) + 60 CO	900	Courant
Carrosse	1000 CO	-	Rare
Chariot	(1D8 x 10) + 60 CO	-	Fréquent
Charrette/Carriole	(1D6 x 10) + 40 CO	-	Fréquent
Péniche	600 CO	-	Rare

NOURRITURE

	Prix	Encombrement	Disponibilité
Repas (pour un jour)	3/-à 7*/-	10	Banal
Conserves (1 semaine)	3 CO	50	Fréquent
Pinte de Bière	9s	2	Banal
Vin de table (le pichet)	4/-	5	Fréquent
Vin de qualité (le pichet)	25/-	5	Courant
Alcool blanc (bouteille)	10/-	5	Courant
Chambre commune d'auberge/nuit	2/- 3/-avec lit	-	Banal
Chambre séparée(4 lits)	30/-	-	Fréquent
Ecurie/cheval/nuit	1/6	-	Banal
Fourrage/cheval/jour	7/6	50	Banal